



ASAMBLEA REGIONAL DE MURCIA

DIARIO DE SESIONES COMISIÓN DE INDUSTRIA, TRABAJO, COMERCIO Y TURISMO

Año 2017

IX Legislatura

Número 14

SESIÓN CELEBRADA
EL DÍA 29 DE MARZO DE 2017

ORDEN DEL DÍA

- I. Sesión informativa de don José María Moreno Peña, director general de la Asociación Española de Videojuegos.
-

SUMARIO

Se abre la sesión a las 9 horas y 50 minutos.

I. Sesión informativa de don José María Moreno Peña, director general de la Asociación Española de Videojuegos.

Para sustanciar el objeto de la sesión informativa, interviene el señor [Moreno Peña](#), director general de la Asociación Española de Videojuegos.....265

En el turno general interviene:

El señor [Martínez Baños](#), del G.P. Socialista.....270

El señor [Pedreño Cánovas](#), del G.P. Podemos.....271

El señor [López Morell](#), del G.P. Ciudadanos-Partido de la Ciudadanía.....272

El señor [Pedreño Molina](#), del G.P. Popular.....274

El señor [Moreno Peña](#) contesta a las cuestiones planteadas por los portavoces parlamentarios.....275

Se levanta la sesión a las 11 horas y 30 minutos.

SR. PEDREÑO CÁNOVAS (PRESIDENTE):

Damos inicio a esta sesión de la Comisión de Industria, en la que en su momento se solicitó la comparecencia del director general de las Asociación Española de Videojuegos. El interés de esta comparecencia era precisamente estudiar las posibilidades de algún tipo de iniciativa desde este Parlamento para estimular este tipo de actividad en la Región de Murcia, y para ello tenemos precisamente esta mañana al señor José María Moreno Peña, director general de la Asociación Española de Videojuegos, al que sin más preámbulos doy la palabra, no sin antes agradecerle muchísimo su presencia aquí esta mañana con nosotros.

Muchas gracias.

SR. MORENO PEÑA (DIRECTOR GENERAL DE LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS):

Buenos días a todos.

En primer lugar, quería dar las gracias a la Asamblea de Murcia, y en particular a los miembros de la Comisión de Industria, por su amable invitación.

Para el sector de los videojuegos, al que represento, es una muy buena noticia que instituciones como esta quieran escucharnos y quieran saber más sobre videojuegos. Es un paso que en otros países de nuestro entorno, en Francia, en el Reino Unido, en los países nórdicos o en Polonia se dio hace tiempo, y que aquí echábamos de menos. Parece que en los otros países ha dado bastante buen resultado el potenciar este sector, y creemos que era importante el que aquí también se hiciese.

Hasta ahora éramos un sector que éramos vistos quizá como vinculado al mundo de los niños, vinculado al mundo de los frikis, al mundo del entretenimiento, y no era valorado el gran potencial que este sector tenía en su totalidad. Entonces, para nosotros es realmente importante el que instituciones como esta quieran conocernos con más profundidad. Y ojalá que hoy sea una oportunidad para crear los cimientos de una nueva etapa para nuestra industria, tanto en nuestro país como aquí, en la Región de Murcia.

Para nosotros es un honor, desde luego, como decía, que instituciones como esta tengan interés en nuestro sector.

En este sentido, nos gustaría compartir con los miembros de la Asamblea cuál es nuestra visión sobre cómo trabajar por parte de las instituciones, con una industria con tanto potencial para el conjunto de la economía, como es el sector de los videojuegos.

AEVI es la principal organización en España que representa a la industria de los videojuegos. Aglutinamos a todos los distintos agentes que participan en la industria del videojuego. Por un lado están los desarrolladores, por otro lado están los *publisher* de videojuegos, tanto nacionales e internacionales. Por otro lado están los *retailers*, los minoristas de videojuegos, y están también las ligas de *e-sports*, que es una de las tendencias que crecen más cada día en nuestro sector.

Nuestra organización representa el 90%, aproximadamente, del mercado español de videojuegos, que es un sector que aunque no lo hemos comunicado todavía, el año pasado, en 2016, facturó cerca de 1.200 millones de euros, que es algo más del 0,1% del PIB español.

Estamos ante una industria ligada a la innovación, a la tecnología y a la cultura, al mundo digital también, y tiene un importantísimo potencial aún por desarrollar. La economía es ya un elemento absolutamente ligado a la digitalización. El sector de los videojuegos forma parte de este presente y de este futuro.

Desde AEVI llevamos años trabajando para que el sector español de los videojuegos pueda ser una referencia internacional y pase a ser no solo uno de los países consumidores de videojuegos sino también uno de los principales países productores de videojuegos. En estos momentos somos la cuarta potencia europea en consumo de videojuegos, por detrás de Reino Unido, Francia y Alemania, pero en lo que a desarrollo se refiere estamos entre el noveno y el octavo lugar. Por tanto, tenemos mucho margen de mejora todavía, estamos por detrás de países mucho más pequeños que España, como Finlandia, o de otros países que económicamente se supone que son menos relevantes que Es-

paña, como puede ser Polonia, o incluso Grecia, hay que decir.

Como les decía, tanto desarrolladores, distribuidores, *retailers* y las principales ligas de *e-sports*, nos reunimos en torno a AEVI para unir los esfuerzos de la industria en el conjunto de España, y entre otras cosas trabajar junto a instituciones como esta, como la Asamblea, para buscar oportunidades y soluciones de éxito beneficiosas para el conjunto de la economía y para nuestro país.

Me gustaría compartir con ustedes nuestra visión como industria. Por un lado, hablaremos del diagnóstico, de nuestro diagnóstico de la industria a nivel mundial y nacional, así como los retos que nos encontraremos por delante, y, por otro lado, compartir y enumerar qué cuestiones son relevantes para que la industria se pueda seguir desarrollando, y sobre todo cómo se puede crear un tejido local de videojuegos que contribuya al éxito económico de nuestro país, y aquí Murcia, por supuesto, puede tener un papel relevante.

Estamos ante un proceso de revolución tecnológica imparable que no podemos estar mirándolo desde la barrera, o lo apoyamos o nos quedamos fuera. En las instituciones tienen la posibilidad de desarrollar políticas industriales que favorezcan la creación de un ecosistema vinculado a la tecnología y a la innovación. En el caso de nuestra industria, un ecosistema capaz de desarrollar un tejido local de videojuegos. Si desde nuestras instituciones no somos capaces de subirnos al carro de la revolución veremos cómo otros países lo hacen por nosotros. De hecho, otros países ya lo están haciendo por nosotros.

El videojuego tiene una gran ventaja, y es que uno puede hacer un videojuego en Lorca o en Cieza y este videojuego puede venderse en todo el mundo, por tanto, el mercado es prácticamente infinito. Eso es un tema maravilloso. Pero tenemos un problema también, y es que cualquier estudio de cualquier otro lugar del mundo puede atacar ese mismo mercado, y la realidad es que a día de hoy no estamos compitiendo en igualdad de condiciones, los estudios de desarrollo no están compitiendo en igualdad de condiciones con los estudios de otros países. Vemos como en países como Canadá, como Singapur, como el Reino Unido, como Francia, como los Países Nórdicos, hay muchas más facilidades para los estudios de las que hay aquí. Por tanto, es el momento de apoyar, de impulsar a esta industria para ponernos al nivel del resto de los países y poder aprovechar todas las oportunidades que el sector nos brinda.

Nuestro sector, como decía, en 2015 facturó unos 80.000 millones de euros a nivel mundial. En 2016 ya era en torno a 100.000 millones de euros. Por lo tanto, es un sector que está creciendo considerablemente en todo el mundo. Hay más de 1.900 millones de jugadores a nivel mundial. En lo que a España se refiere, como decía, es un sector que factura unos 1.200 millones de euros y hay en torno a 15 millones de videojugadores. Por cierto, de esos 15 millones de videojugadores, aproximadamente, entre el 46%, - 47% son mujeres, que es una de las dudas que muchas veces despierta nuestro sector, la presencia de la mujer en el mundo del videojuego. Pues ya el 46%, 47% de los jugadores son mujeres y esto se debe principalmente a dos motivos. Por un lado, la posibilidad de jugar a través de los teléfonos móviles y de las nuevas consolas, que está haciendo que la mujer encuentre más fácil acceder al mundo de los videojuegos, y, por otro lado, el tipo de contenidos que la industria está produciendo dirigidos a la mujer.

Según el Libro Blanco del Videojuego, España cuenta, aproximadamente, con 480 estudios de videojuegos y genera, aproximadamente, 5.000 puestos de trabajo, y se estima que en dos años, de aquí a 2019, podría doblarse el tamaño de esta industria.

Los puestos de trabajo que genera esta industria son puestos de trabajo de calidad, no solamente vinculados al mundo del desarrollo, al mundo del diseño, sino también en otros muchos sectores. Ofrece grandes posibilidades a gente de sectores muy diversos, que luego comentaremos.

Lo cierto es que en Murcia la industria está, digamos, poco desarrollada. Hay un número pequeño de estudios locales. Nosotros estimamos que son entre 4 y 8. Decía antes que hay 480 en toda España, pero la realidad es que no se sabe... Los estudios el problema que tienen es que algunos de ellos tienen una vida corta, empiezan a trabajar en un videojuego y de repente lo tienen que abandonar por distintos motivos, normalmente por temas económico-financieros lo dejan, y muchas veces no lo comunican, no se sabe que han dejado de trabajar en el proyecto, o lo aplazan, “ya lo seguiremos dentro de unos años, cuando podamos”, y entonces el estudio sigue existiendo. Por eso digo que aquí, en Murcia, sabemos que hay entre 4-8 estudios, pero no sabemos si todos ellos están actualmente desa-

rollando juegos. Esto equivale a entre el 1% y el 2% de los estudios en España. Entendamos también que, aproximadamente, el 80% de la industria española está entre Cataluña y Madrid, a partes iguales, y hablo tanto en número de estudios como en facturación, se distribuye sobre todo entre estas dos comunidades autónomas.

La industria de los videojuegos tiene un gran potencial de empleo para profesionales, antes lo decía, de la música, del arte, de la literatura, de la historia, de la arquitectura, del diseño, y para otros sectores cuya visión es fundamental a la hora de crear un videojuego.

Como decía, en Murcia el tamaño de la industria todavía es pequeño, pero creemos que si aquí, en Murcia, se apuesta desde una perspectiva industrial por desarrollar este sector, hay grandes oportunidades para ser relevantes en el panorama español.

Hablábamos antes de que España es el cuarto mercado de videojuegos a nivel europeo, sin embargo, como decía, aunque las cifras puedan parecer buenas, tenemos el problema de que en lo que es desarrollo de videojuegos todavía no estamos ocupando esas posiciones delanteras que nos corresponderían. Hay un gran número de estudios pequeños y medianos que generan un impacto positivo en la economía, pero todavía no tenemos estudios grandes, estudios capaces de desarrollar grandes videojuegos de referencia a nivel mundial.

Desde AEVI lo que estamos tratando es de impulsar el que los estudios pequeños puedan crecer y ser medianos y los medianos puedan llegar a ser grandes algún día y puedan ser capaces de atraer algunos de esos grandes proyectos internacionales, que nosotros les llamamos “triple A”. Los proyectos “triple A” suelen ser en los que hay una inversión entre cien y doscientos millones de euros, son esas grandes marcas que muchas veces se ven, que se anuncian en televisión o en supermercados, esos juegos más conocidos. Como decía, en ellos hay una inversión entre cien y doscientos millones de euros, en ellos se emplean entre seiscientas y tres mil personas durante tres años, empleo de calidad. Y no solamente son desarrolladores o son diseñadores, ahí hay, como decía, músicos, traductores, psicólogos, educadores, diseñadores de moda, arquitectos, historiadores, expertos en geografía... Es decir, está muy abierto el abanico de profesionales que pueden trabajar en este sector y de oportunidades que puede brindar.

En la actualidad no tenemos capacidad de desarrollar este tipo de videojuegos, pero se imaginan las posibilidades que nos podrían abrir si el contexto fuera más propicio, pues grandes posibilidades, ¿no?

Uno se pregunta si esto sería posible hacerlo aquí en España. Lo que vemos es que en otros países similares a España, como Canadá, ha sido posible hacer esta transición, ha sido posible convertirse en un referente a nivel mundial en muy poco tiempo, y es un poco el modelo a seguir por nosotros. Canadá es un país que tiene más o menos la misma población, tiene más o menos el mismo número de estudios que España, pero tiene más del doble de empleados y factura más del doble que España. Pues es uno de los países en los que nosotros tenemos el ojo.

Tenemos otro problema, en España lo que estamos viendo es que ya hay más de treinta grados o postgrados en universidades, en centros de formación, vinculados al mundo del videojuego. Esto es fantástico, porque lo que sí que tenemos aquí es talento, tenemos un talento muy reconocido en todo el mundo, ahora tenemos una buena formación, por tanto, se está puliendo ese talento en las universidades. Y lo que nos vamos a encontrar de cara al futuro es con ese problema que decía, no tenemos estudios grandes ni estudios de un tamaño suficiente como para asumir ese número de profesionales que van a salir de las universidades en los próximos años. Por eso debemos desarrollar un tejido local de videojuegos, porque si no no tendremos posibilidad de dar salida a estas personas que estarán formadas para trabajar en nuestro sector, y nos encontraremos con que muchas de ellas se tendrán que ir al extranjero y que otras pues tendrán que buscar trabajo en un área diferente de la que realmente les apasiona, imagino que generando un grado de frustración importante.

Para ello trabajamos en esas dos líneas: tratar de que la industria nacional se desarrolle y, por otro lado, tratar de atraer inversión internacional, compañías internacionales que puedan querer venir a suelo Español y, por qué no, a Murcia, instalarse aquí, contratar a personal local generando puestos de trabajo, porque el videojuego es un producto genuinamente internacional, con la capacidad de generar empleo local de calidad allí donde se desarrollen las inversiones.

Es un producto, como decía, ligado a la innovación, a la tecnología, a la cultura y que tiene grandes posibilidades no solamente en el mundo del entretenimiento. Quizá lo más conocido hasta ahora es el videojuego y el entretenimiento, el videojuego como opción de ocio. Pero cada vez está más claro también que el sector del videojuego ofrece numerosas oportunidades en otras áreas, por ejemplo, en el mundo de la educación, en el mundo de la cultura, en el mundo de la empresa y en el mundo de la sanidad, en el mundo de la salud. Por ejemplo, en el mundo de la educación el videojuego no es solo una herramienta que permite desarrollar habilidades cognitivas en las aulas, sino cuya interacción permite el aprendizaje de contenidos, como los vinculados a la geografía, a la historia o a las matemáticas, de una manera innovadora y diferente a como se han ido enseñando hasta ahora. Como sabéis hasta ahora en los colegios o en las universidades la educación era básicamente un señor que se ponía allí a explicar algo con una pizarra, que podía ser de piedra o podía ser una pizarra digital, y los alumnos tomaban notas, podía ser un papel, en un iPad o en un ordenador. Pero se está investigando, porque parece que el videojuego puede ser una herramienta muy útil para trasladar conocimientos a los alumnos de una manera diferente. Esa interactividad que tiene el videojuego parece ser que es muy útil a la hora de fijar los conocimientos en los alumnos y demás, y hay proyectos y hay trabajos en Estados Unidos, en Canadá y en el Reino Unido en los cuales se está estudiando esa gran utilidad del videojuego a la hora de enseñar, por ejemplo, en los colegios, en las escuelas.

Lo mismo, en el mundo de la cultura. Bueno, vemos como se están utilizando los videojuegos para dar a conocer a la gente joven, por ejemplo, todo el catálogo musical de diferentes artistas. O los museos para dar a conocer sus fondos a la gente más joven, que es quizá la gente que menos va a los museos, pues se les está haciendo llegar esa obra de otra manera y activando ese interés porque vayan al museo a conocer la obra directamente. O en el mundo de la salud. El otro día yo tenía la oportunidad de conocer varios proyectos, uno de ellos tenía que ver con alzhéimer y videojuegos, cómo se está tratando esta enfermedad con los videojuegos, o ver cómo unos médicos estaban practicando una serie de cirugías con unas gafas de realidad virtual, unas cirugías que muy raras veces tienen que realizar, son a vida o muerte, y, claro, no es lo mismo encontrártela por primera vez sin haber tenido que realizar esta actividad nunca, que haberla podido practicar pues unas cuantas veces a través de la tecnología. Bueno, pues se abren muchas posibilidades en otras áreas y creemos que debemos de ser capaces de aprovecharlas.

Con este panorama, con esta realidad, con esta revolución, que no es el futuro, sino que ya es el presente, desde la industria nos gustaría empezar a trabajar con las instituciones murcianas, facilitar las inversiones de la industria y crear un tejido de referencia a nivel local y nacional lo antes posible. Para hacerlo, desde la industria consideramos que hay algunas barreras, algunas con más fácil solución que otras, depende de ustedes, de sus compañeros a nivel nacional y de todos nosotros.

A nivel nacional hay dos áreas en las que estamos insistiendo. Primero preguntamos a los estudios, a las compañías, cuáles son sus grandes demandas. Y hay dos áreas que a nivel nacional nos parece interesantes trabajar y para las que les pedimos su apoyo, y que cuando hablen con sus compañeros en el Congreso de los Diputados pues les recuerden que son dos áreas a trabajar. Una de ellas tiene que ver con facilitar los permisos de trabajo para poder atraer talento internacional a nuestra tierra. Los estudios nos dicen que es complicado poder traer a profesionales de otros lugares que desarrollen el trabajo con quizá un grado de calidad superior, o parte del trabajo. Y otro punto importante tiene que ver con las ayudas y las subvenciones a nivel nacional y, por otro lado, con las deducciones fiscales a inversiones vinculadas con la innovación y los videojuegos.

Decía antes que competimos en desigualdad de condiciones. En Canadá hay deducciones fiscales, hasta el 47% de la inversión, es decir, una empresa llega, invierte en videojuegos, en el sector de videojuegos y en años sucesivos va a ver cómo se le devuelve el 47% del dinero que haya invertido en el sector. Aquí en España es el 0%. Por tanto, estamos compitiendo en desigualdad. ¿Qué consigieron en Canadá?, atraer gran parte de la industria de otros países, del Reino Unido, de Francia y de Estados Unidos, principalmente. En Francia y en el Reino Unido se dieron cuenta de lo que estaba ocurriendo y tomaron contramedidas, y entonces aprobaron también deducciones fiscales o ayudas fiscales, que en un principio en el Reino Unido eran de entorno al 20% y en Francia en torno al 21, pero ya las han modificado de cara al año que viene y en Francia serán en torno al 30%.

Otros países han seguido esta estela, no me voy tan lejos como Singapur o como China, vemos

que en otros países más cercanos se han aprobado este tipo de medidas y el próximo será Italia, donde ya tienen claro que habrá deducciones fiscales de entre el 20 y el 30% de la inversión total a las empresas de nuestro sector.

Bueno, aquí la buena noticia es que el Gobierno español esta semana ha aprobado un plan, el Plan 2020, en el que dice que se tratará de impulsar el desarrollo de nuestra industria y propone que una de las áreas de trabajo sea esta: el diálogo con el Ministerio de Hacienda para ver si se pueden implantar algún tipo de medidas en este sentido. Bueno, cualquier tipo de presión o de ayuda que se pueda realizar desde las comunidades autónomas seguro que nos es útil.

En todo caso, no todo son medidas que se deban implementar a nivel nacional, hay temas que se pueden hacer a nivel local.

¿Qué se puede hacer desde la Asamblea de Murcia para contribuir al éxito de nuestra economía, a través de un sector como el nuestro?

Bueno, primero, por supuesto, nos ofrecemos para participar, si lo consideran oportuno, en una mesa de trabajo entre el Gobierno y la industria para hacer un diagnóstico de la situación, identificar en el ámbito competencial de la Región de Murcia qué medidas se pueden implantar. Creo que está, por supuesto, en nuestras manos el que podamos impulsar este sector y por nuestra parte no quedará el que tratemos de ayudar en lo posible.

Dos, debemos explorar cómo optimizar el sistema de ayudas, de subvenciones a la innovación que se puedan estar ofertando por el Gobierno murciano y adecuarlo lo mejor posible a las demandas del sector de los videojuegos. Desde luego, para los estudios pequeños, y es el caso de los estudios que tienen presencia aquí en Murcia, es muy importante el contar con un buen apoyo también financiero y que esté adaptado al sector. Es una de las cuestiones que también nos hemos encontrado a nivel nacional y en las distintas comunidades autónomas, y es que muchas veces no está bien definido cómo podrían llegar las ayudas a nuestro sector y acaban destinándose a otros sectores del mundo del entorno digital. Creo que además esta definición de qué ayudas hay disponibles y de cómo pueden llegar al sector del videojuego aquí, en la Región de Murcia, podrían servir para atraer otras empresas con presencia en otras regiones de España hacia la Región de Murcia. Porque, por lo que decía, estas mismas dudas que tienen aquí las tienen en otras regiones.

El punto tercero, deberíamos explorar qué facilidades se pueden ofrecer a compañías que tienen dificultades para encontrar espacios físicos. Cuando uno habla con los estudios y les pregunta cuáles son sus necesidades, dicen varias: una tiene que ver con ayudas y subvenciones, otra tiene que ver con acceso a financiación, tanto pública como privada; otra tiene que ver con... “oye, somos un grupo, somos tres personas, vivimos en..., pues no sé, en Lorca, estamos trabajando cada uno desde nuestra casa, pero si queremos entrevistarnos con alguien o queremos juntarnos no sabemos muy bien dónde ir”. Muchas veces no tienen información sobre los espacios que hay disponibles para ellos para trabajar, en régimen de *coworking* o lo que sea, y que instituciones locales normalmente siempre ponen a su disposición, pero hay un gran grado de desconocimiento por su parte.

Y lo mismo para las empresas internacionales, es decir, el poderles explicar las ventajas de instalarse en un lugar o en otro y las facilidades que hay en las distintas regiones puede ser muy útil para que los estudios más pequeños y los estudios más grandes y las compañías multinacionales puedan tener interés en situarse en un lugar. Por lo tanto, la existencia de esos espacios y la información sobre cuáles son esos espacios disponibles es algo que nos vienen reclamando.

En quinto lugar, temas relacionados con formación. Esto es algo que también es competencia de las comunidades autónomas y en la cual podría ser muy útil la ayuda.

Otras de las cuestiones que nos encontramos cuando preguntamos a los estudios cómo podríamos ayudar, ellos nos dicen: “oye, mira, yo, aparte de la información sobre qué ayudas hay disponibles, sobre quién puede ofrecernos financiación, sobre qué espacios de trabajo hay disponibles a bajo coste para nosotros, nos sería muy útil saber si tenemos que constituir una sociedad o no, si tenemos que darnos de alta en la Seguridad Social o no, qué impuestos tendríamos que pagar y demás”. Es decir, tengamos en cuenta que un estudio de videojuegos normalmente está formado por menos de diez personas, muy a menudo por menos de cinco, que algunos de ellos son gente vinculada al mundo del arte o del diseño y otros suelen ser desarrolladores, y que tienen un gran desconocimiento de la parte

empresarial de la industria y entonces nos piden asesoramiento en esta materia. Formación en estas áreas, en las cuales tienen carencias, sería importante.

Hace poco, hace unos meses, organizamos en Barcelona una feria, la Barcelona Games World, a la cual asistieron ciento veintipico mil personas, y dentro de esa feria organizamos una actividad que le llamábamos “*un pitch and match*”, era una reunión de inversores y *publishers* de videojuegos internacionales con estudios locales españoles, en las cuales les ofrecíamos la oportunidad de contarles su proyecto y tratar de atraer inversión para su proyecto de inversiones internacionales. El *feedback* que recibimos de los inversiones después de las reuniones era siempre el mismo, era: “oye, impresionante el talento que hay, la parte creativa, la parte de diseño, son realmente buenos; en la parte de programación son muy buenos también, están a la altura de cualquiera de los países más relevantes en el mundo, pero en la parte de negocio realmente son flojos, en esta área tienen que mejorar, no sabían ni cuánto dinero querían pedirme, ni qué me daban a cambio, ni cuál era el modelo de negocio de su juego, ni tenían conceptos de *marketing*...”. Bueno, pues estas a lo mejor son áreas en las que podríamos tratar de ayudar a los profesionales de nuestro sector formándoles e inculcándoles conceptos relacionados con el *marketing* en el mundo de la empresa y demás. Entonces, el área de formación es otra área en la que creo que podemos trabajar conjuntamente.

Y luego hay un área que a nosotros en el sector de los videojuegos nos interesa mucho, que es el área de la educación pero visto desde otro punto de vista. Para el sector del videojuego la piratería es un gran problema. Yo decía que el sector de videojuego es un sector que factura más de 1.100 millones de euros, pero el lucro cesante que hay en nuestro país por culpa de la piratería es de más de 200 millones de euros al año. Estos son datos que aparecen en el Observatorio de la Coalición de Creadores de Contenidos. Doscientos millones de euros son muchos millones de euros y son muchos puestos de trabajo que están dejando de crearse por culpa de ese dinero que está dejando de facturarse.

Se agradece mucho los esfuerzos policiales que se hacen desde las instituciones, sobre todo en lo que se refiere a la piratería física, pero el problema quizá más importante está a través de la piratería digital, de lo fácil que es acceder a contenidos pirateados a través de Internet. Y lo que creemos es que es muy importante la labor de concienciación y de educación desde las fases tempranas en los jóvenes. Ya desde la Educación Primaria y Secundaria es necesario inculcarles la idea del valor que tiene la creación de un producto cultural, sobre todo porque a medida que la piratería crezca el tejido local seguramente seguirá sin crecer e incluso podrá ir desapareciendo.

Bueno, yo ya acabo. Desde AEVI queremos agradecerles su atención, no solamente por el día de hoy sino porque ya sentimos desde hace algún tiempo el calor de las instituciones murcianas por nuestro sector y el interés, y creemos que es muy importante que instituciones como esta cada vez presten más atención a nuestra industria. Esto en el fondo creemos que es un buen síntoma, porque sienta las bases para poder desarrollar un contexto que contribuya al éxito económico del país, y confiamos en que esta sea la primera de las reuniones que mantengamos y que pueda servir para que se desarrolle el sector a nivel nacional, pero por supuesto también en Murcia.

Y quedo, sin más, a su disposición para ampliar y concretar cualquier otra información en el turno de preguntas.

SR. PEDREÑO CÁNOVAS (PRESIDENTE):

Muchas gracias.

Abrimos el turno general de intervenciones de los diferentes representantes de los grupos parlamentarios. En primer lugar, tiene la palabra don Alfonso Martínez Baños, del Grupo Parlamentario Socialista.

SR. MARTÍNEZ BAÑOS:

Gracias, presidente.

También gracias, señor Moreno, por desplazarse hasta nuestra región y aquí, a la Asamblea Regional, a contarnos los pormenores de su mundo, del mundo del videojuego.

Yo tengo que confesar que cuando el señor López Morell propuso su comparecencia a mí me

sorprendió, porque uno tiene ciertos estereotipos de cómo funciona la industria, y es verdad que estamos en una sociedad cada día más digitalizada y más tecnológica, pero escuchándole tengo que decirle que ha transmitido la pasión que usted pone en este tema en defensa de su industria y que me parece muy interesante lo que plantea, sobre todo en una región como la nuestra, con un bajo nivel de industrialización, con un bajo nivel de digitalización, muy alejado en uno y otro caso de la media nacional, y que sin lugar a dudas este ecosistema del que usted nos habla podría ser muy interesante para el desarrollo del sector industrial y de la digitalización.

Claro, esto habría que empezar con una base sólida, y no sé, lo desconozco, se lo pregunto, aquí tengo a mi compañero, que es catedrático de la Universidad Politécnica de Cartagena, pero él también lo desconoce, si existe ya en nuestra región algún grado o postgrado del videojuego. Me imagino que no. Por tanto, quizá esta debería ser la primera piedra que deberíamos de poner en estos cimientos, porque sin profesionales difícilmente vamos a poder articular ningún ecosistema en torno al videojuego.

Dicho esto, a mí me gustaría, aunque su intervención ha sido bastante concreta y bastante clara, preguntarle algunas cuestiones que me interesan para poder seguir profundizando en el tema. En primer lugar, la sensación que tengo después de escucharle, es que en esto del mundo digital muchos espacios tienen problemas comunes. Yo no conozco la industria del videojuego pero sí, por ejemplo, conozco todo lo que tiene que ver con el comercio *online*, que está muy especializado, que ha tenido un desarrollo exponencial en los últimos años en el mundo y también en nuestro país, pero que tiene también otra consecuencia, y es la excesiva rotación, es decir, empresas que nacen y mueren continuamente. Y tengo la sensación de que algo parecido pasa en el mundo del videojuego, pero me gustaría que nos lo aclarase, cuál es el nivel, si tiene datos, de fracaso o de éxito de esta industria.

Luego también me gustaría conocer el perfil del empleo, qué tipo de empleo. No me refiero ya al perfil académico, me estoy refiriendo a las características del empleo. Usted ha dicho que es un empleo de calidad pero no lo ha concretado, me gustaría que nos pudiera decir algo más respecto de este tema.

Cuando habla de la fiscalidad nos pone por ejemplo Canadá y nos dice que en Canadá hay unas deducciones fiscales del 47%, me imagino que se está refiriendo al impuesto de sociedades, pero sería bueno que también nos lo aclarase, porque se podría dar el caso de inversores particulares que pudieran emplear su dinero en estos pequeños estudios y que también pudieran tener deducciones del impuesto de la renta de las personas físicas.

También, si pudiera profundizar algo más en el perfil del inversor. Supongo que habrá un perfil definido del inversor que está interesado en este tipo de empresa.

También me gustaría conocer algo más del modelo canadiense, porque lo único que nos dice es que es un modelo de éxito, es su modelo referente, pero solo nos ha definido de ese perfil el tema de la fiscalidad. Supongo que habrá algunas otras cosas en las que esté fundamentado y basado ese modelo de éxito.

Y, por último, qué podemos hacer desde esta Asamblea Regional. Porque usted ha definido cinco o seis medidas que deberían tomarse desde el Gobierno pero nosotros no somos gobierno, nosotros somos legisladores, podemos impulsar al Gobierno, eso sí, pero no sé si podríamos, aparte de lo que usted nos ha contado, hacer algo más desde esta Asamblea Regional para que, efectivamente, este ecosistema del que usted nos habla de la industria del videojuego pudiese tener éxito en la Región de Murcia.

Gracias.

SR. PEDREÑO MOLINA (VICEPRESIDENTE):

Muchas gracias.

Turno ahora para el representante del Grupo Parlamentario Podemos, señor Andrés Pedreño.

SR. PEDREÑO CÁNOVAS:

Muchas gracias.

Muchas gracias por la intervención interesante, sin duda, y que motiva para hacerle algunas preguntas, sobre todo para explorar las posibilidades del desarrollo de una industria de este tipo en la Región de Murcia y para explorar las posibilidades de qué se puede hacer desde las instituciones para potenciar este tipo de industria.

De su intervención uno extrae algunas conclusiones. La primera es sobre todo, por los referentes que se nos ponen, Canadá y Reino Unido, de la importancia de la política pública, es decir, que yo creo que esto también ya nos señala el papel que pueden tener las instituciones. La importancia del factor que yo llamaría... no lo ha dicho con estas palabras pero intuyo la importancia del factor localización, es un tipo de industria que requiere de densidad institucional, de política pública, de entornos institucionales, y sobre todo que requiere de lo que podríamos llamar una densidad cultural, una atmósfera cultural, una economía cultural. Creo que no es casualidad que las grandes ciudades sean (creo que has dicho, Madrid, Barcelona...) las que están concentrando fundamentalmente este tipo de industria.

Pensando también en términos de la importancia del factor localización, creo que se abren oportunidades para otros territorios más pequeños, que no sean las grandes ciudades, en la medida en que se trata de un tipo de industria, de empresa, que has dicho de pasada que tiende a una organización de empresas en red, de *networking*. Es decir, en ese sentido ahí se abren muchas posibilidades también de incorporar territorios medianos, territorios pequeños o incluso rurales, mercados de trabajo, digamos, que estén conectados con este tipo de empresa en red. De hecho, lo poco que conozco de este sector son trabajadores que precisamente están en sus casas, lo has dicho de pasada también en referencia a Lorca, “estoy trabajando desde mi casa...”. Bien, yo conozco un caso de este tipo que están trabajando en sus casas y están trabajando para una empresa de videojuegos cuyo centro está en San Francisco (Estados Unidos). Siempre me ha llamado la atención esta lógica de *networking*, de empresa en red, me gustaría que pudieras desarrollar cómo se organiza el trabajo en este tipo de empresa, porque me parece que desde el punto de vista de una lógica de organización en red los territorios más allá de las grandes ciudades, efectivamente, se pueden incorporar a estas redes de organización.

La segunda cuestión que te quería plantear, y siguiendo con la importancia de la política pública, has dicho de pasada que existe un libro blanco sobre la industria del videojuego. Me gustaría un poco que pudieras comentarnos de qué año es este libro blanco, qué se sugiere en el mismo, qué sugerencias hay en este libro blanco y cuáles de ellas se han implementado en España.

Otra tercera cuestión que te quería plantear es que aunque en el documento que se nos ha pasado no se incluye la Formación Profesional entre las propuestas que se hacen de posibilidades de colaboración desde lo institucional, en ese sentido quería preguntar sobre qué papel tendría la formación y, en segundo lugar, la Formación Profesional, aunque creo que también has hablado de grados universitarios. Es decir, un poco que desarrollaras también cómo se podría organizar desde lo institucional, por ejemplo, en el caso de la Región de Murcia, una formación destinada a este tipo de industria.

Y finalmente, si no he entendido mal, carecemos de un diagnóstico de la situación de la industria del videojuego en la Región de Murcia, que me parece que debería ser el primer paso a dar, cómo está esta industria en la Región de Murcia. Has hablado de tres, cuatro pequeñas empresas. Podríamos también preguntarnos si ya hay oferta formativa del trabajo en la industria del videojuego en la Región de Murcia. En fin, habría que hacerse también algunas preguntas que nos ofrecieran algún tipo de diagnóstico. No sé si lo tenéis hecho, para el caso de la Región de Murcia estoy hablando.

Y nada más. Volverte a agradecer tu presencia aquí esta mañana.

SR. PEDREÑO MOLINA (VICEPRESIDENTE):

Muy bien, muchas gracias.

Turno ahora de preguntas para el señor representante de Ciudadanos, Miguel Ángel López Morell.

SR. LÓPEZ MORELL:

Muchísimas gracias, señor presidente.

Me uno al agradecimiento a don José María Moreno por acudir esta mañana con nosotros. Desde el Grupo Ciudadanos nos congratulamos de haber presentado, allá en el mes de julio, nuestra iniciativa para desarrollar esta industria del videojuego en nuestra comunidad.

Planteábamos dos propuestas en su momento, hablábamos de la necesidad de generar un plan específico en la Región de desarrollo de la industria tecnológica, e incluso de implicar a alguno de los centros tecnológicos que ya existen, o a alguno que se pudiera generar, y a las universidades públicas de la Región, y privadas, si quisieran, en el desarrollo de este tipo de ecosistemas, que nos parecen muy importantes. Y, efectivamente, estoy de acuerdo completamente con el ponente, en el sentido de que podemos perder este tren y el mundo del videojuego, como el del diseño gráfico, está moviendo cantidades ingentes en el contexto global económico, y creo que tenemos el capital humano suficiente para desarrollar esta industria en nuestro territorio, como ya lo han hecho otros países que usted ha citado.

En su momento presentamos nuestra propuesta, y ya aprovecho para ir haciéndole algunas consideraciones y algunas preguntas, que yo creo que eso es lo importante en esta presentación, que podamos tener las cosas más claras. Me gustaría ver un poco también, a nivel comparativo, qué se está haciendo en otras comunidades autónomas y qué podemos implementar. En el caso de Asturias, la decisión que se tomó hace poco de desarrollar un centro tecnológico específico nos pareció muy interesante. Me gustaría que nos comentara cómo funciona.

Y luego, en el caso de otras comunidades autónomas que tienen unos ecosistemas más potentes, también se puede justificar, querría saber, precisamente por una actitud más potente por parte de las administraciones públicas. Ha nombrado usted a las comunidades de Madrid y Cataluña, que son las más potentes pero también son las únicas que tienen planes específicos, tengo entendido. Me gustaría saber y que me explicara un poquito más esos planes específicos y subvenciones, que tengo entendido que existen, y luego me gustaría que nos dijera exactamente si van bien o no. Yo creo que aquí, aunque no estamos de acuerdo, y apoyo en su conjunto toda la cuestión de la propiedad intelectual, pero creo que en política hay que plagiar lo bueno, y nosotros partimos de la base de que se pueden estar haciendo bien en otras comunidades autónomas y nos parece interesante.

En cuanto a los modelos internacionales, me llama la atención que no haya nombrado el modelo japonés, pero se supone que es porque es una macroindustria, pero también podríamos aprender algo de ellos en ese sentido. Siempre partimos de países que se parecen a nosotros y que podemos emular y, evidentemente, los japoneses llevan muchísima ventaja. Pero yo creo que sería interesante también conocer hasta qué punto se puede generar un sistema propio copiando, ya que los japoneses siempre lo han hecho. Yo creo, desde la perspectiva que tengo del historial económica, que es de los pocos desarrollos tecnológicos que son propios de allí. Es decir, ellos siempre han copiado desarrollos de entornos europeo-occidentales, y en este caso parece que ellos sí que han podido triunfar en este desarrollo de una industria que es potente y que evidentemente tiene mucho sentido.

Me interesaría también -voy concluyendo- que me hablara un poco de la adecuación de los procesos formativos. A mí me preocupa solo relativamente que haya grados específicos de videojuegos, porque estamos de acuerdo que el mundo del videojuego tiene mucho de interdisciplinar. Es decir, efectivamente, están los creadores de *software*, están los generadores de *hardware*, están también los diseñadores gráficos, los expertos en *marketing*..., y muchas veces hay que conjugar en esta industria, y ahí me gustaría hablar no solamente de artesanos de los videojuegos, como los hubo en Silicon Valley, y los sigue habiendo, en pequeños cuartos y que desarrollan luego industrias inmensas. Pero me gustaría saber ese salto, también multidisciplinar, que se podría llevar a cabo.

Me gustaría saber, y esta es una pregunta específica, si están ustedes contentos con los estudios de grado que ya existen y los desarrollos que existen, que en la Región de Murcia, evidentemente, no existen grados potentes específicos, pero que existen materias y existen desarrollos formativos que son muy paralelos, como la Facultad de Informática de Murcia o varios estudios de ingeniería de esta misma ciudad, de la Universidad Politécnica de Cartagena. ¿Se les tiene en cuenta a ustedes a la hora de desarrollar esos grados, como expertos? ¿Existe alguna tutela en ese aspecto? Porque estamos hablando de una industria que camina mucho más rápido que otras y que necesita de una adecuación

continúa y de una adaptación a ese nivel. Me gustaría que me comentara un poco, a ese nivel, qué podemos aportar, qué puede aportar desde su experiencia y de la de su asociación, y todo en el bien entendido -y concluyo- de que nos parece ese sector, una rama importantísima de lo que debe ser el futuro de la innovación en nuestra región. Yo creo que hay que apostar, evidentemente, en estas cuestiones, por su realidad en la actualidad, por su aplicabilidad futura, y creo que crecer en este sector nos podría ayudar mucho a la Región de Murcia, porque creo que hay un capital humano suficiente.

Muchas gracias.

SR. PEDREÑO CÁNOVAS (PRESIDENTE):

A continuación, tiene la palabra el señor Juan Luis Pedreño, del Grupo Parlamentario Popular.

SR. PEDREÑO MOLINA:

Muy bien, señor Moreno, buenos días. Muchas gracias por su comparecencia. He tenido, además, ocasión de revisar un poco su *curriculum vitae* y me parece muy interesante, lo cual es de agradecer que una persona como usted esté aquí con nosotros.

El tema del videojuego es un sector que *a priori* podemos asociarlo al consumo, a los niños, a las consolas, pero que efectivamente es una industria muy potente; nos ha mostrado algunas cifras a nivel nacional y también algunas cifras a nivel regional.

Efectivamente, hace falta un diagnóstico. Yo ahí también me sumo a la pregunta de qué diagnóstico se hace en la Región de Murcia o cuáles pueden ser las mejoras que se pueden desarrollar desde, digamos, el tejido productivo en la Región de Murcia.

Hay una cosa que me llama mucho la atención. La industria del videojuego, a diferencia de otro tipo de industrias, es una industria muy deslocalizada, y efectivamente puede ocurrir, y de hecho ocurre, que pequeños juegos que salen de una *startup*, de una *spin-off*, de un garaje, de un grupo de amigos, pueda llegar a constituirse en un gran producto, en un producto de enorme facturación y de gran recorrido. Por eso me extraña tanto que, al contrario de lo que pasa con otras industrias, que pueden ser el sector industrial, el sector aeronáutico, donde una agrupación de industrias de este tipo en grandes ciudades producen un beneficio mutuo. Me extraña que algo que puede trabajarse de forma deslocalizada y se puede impulsar desde una región como la Región de Murcia tenga una cuota del 1 o el 2 %, como ha comentado —entiendo que es del desarrollo, no del consumo—, del desarrollo del videojuego a nivel nacional. Está claro que hace falta tomar algunas iniciativas y creo que es importante también y se agradece que se ponga a disposición la AEVI en la Región de Murcia, para poder dar ese diagnóstico de situación y cuáles son algunas soluciones que se puedan adoptar.

Por otro lado, respecto al tema de la formación, ha comentado que hay unos 30 grados universitarios que se dedican al tema de la industria del videojuego. Yo personalmente conozco algunos de ellos, pero los que yo conozco son de ámbito absolutamente privado. Yo no sé si nos puede detallar un poquito si efectivamente corresponden a universidades privadas, que normalmente salen ya ancladas a algunas productoras o a algunas empresas que se dedican a la explotación de videojuegos, porque es muy distinto que someter en los planes de estudio de las universidades públicas, en las guías académicas, algo que yo creo que es muy necesario. Y ahí me sumo a lo que acaba de decir el señor López Morell. Creo que, y le hago una pregunta, desde su punto de vista, ¿deberían contemplarse en las guías académicas de determinadas titulaciones en las universidades, que no necesariamente estén ancladas a una multinacional de desarrollo de un videojuego? ¿Deberían incluirse en las guías académicas estudios relacionados con el videojuego? Porque lo que estamos observando últimamente en los centros de enseñanza secundaria, incluso en los de bachiller, es que están utilizando algunas herramientas que son plataformas, además gratuitas, de algunas multinacionales, son plataformas con determinados lenguajes basados en esquemas, donde pueden desarrollar sus propios videojuegos para fomentar el aprendizaje. Eso se está haciendo en la ESO y yo le pregunto si usted considera que debería de incluirse en algunas guías académicas, en algunas titulaciones en las universidades, y qué papel tendría la AEVI en ese sentido, si podría ayudar a confeccionar esas guías de estudio, en base a la experiencia que se tenga.

Ha hablado de los grupos inversores. Yo quería preguntarle si los grupos inversores aterrizan en regiones como la nuestra, es decir, ¿es fácil que a la Región de Murcia acudan grupos inversores para el desarrollo de esta industria?

Por otro lado, no me ha quedado claro si hay alguna normativa para esta industria, o esta industria se ubica en la industria normal, competitiva, de un producto industrial, o tiene alguna normativa. Ha hablado de un libro blanco, pero no sé si hay alguna normativa estatal al respecto sobre ello.

Por otro lado, ha comentado, y la verdad es que me ha alegrado escucharlo, que el Gobierno de España ha aprobado recientemente, hace una semana escasamente, un plan, dentro del programa 2020, de desarrollo de la industria. También me gustaría, si puede dar alguna pincelada de algunas iniciativas que contempla este plan.

También le quería preguntar si Europa, la Unión Europea, en sus programas de subvenciones públicas, competitivas, tiene algunos programas de financiación de esta industria.

Una pregunta, es una cuestión que no me ha quedado clara: ¿exactamente qué contempla la industria del videojuego? Es decir, ¿la realidad, por ejemplo, aumentada, pertenece a la industria del videojuego? ¿La gamificación, por ejemplo, pertenece a la industria del videojuego? La realidad virtual entiendo que sí, pero este tipo de cosas sí que sería interesante, porque hay un desarrollo tremendo ahora mismo, parece que la industria apunta hacia este tipo de disciplinas: la gamificación en docencia, la realidad aumentada en temas turísticos, etcétera.

Y ya voy a terminar. Bueno, una última pregunta. La red de comunicaciones, las infraestructuras de comunicaciones en España acompañan la puesta en valor de los videojuegos, porque ha hablado de que son áreas que se desarrollan desde terminales móviles, etcétera, y eso, lógicamente, tiene que ir acompañado de las redes de comunicaciones. Y luego, finalmente, ha comentado la necesidad de espacios físicos. Yo también estoy de acuerdo en que hay que “clusterizar” el desarrollo creativo de la programación, del desarrollo de *hardware*, etcétera. Seguramente habrá más reuniones después de esta, pero en la Región de Murcia seguro que no hay ningún problema, porque hay ya varias iniciativas para otro tipo de sectores y en este seguro que no va a haber ningún problema.

Y termino con una petición. Yo creo que es importante en una región, como la nuestra, donde quizá el desarrollo del videojuego, las empresas que desarrollan videojuegos, los estudios no son muy abundantes, sí que quizás sería importante traer desde la propia AEVI alguna jornada de difusión, alguna jornada ya no solo del desarrollo de negocio, que el desarrollo de negocio es verdad que puede ser muy particular pero no deja de ser un modelo de negocio muy similar a otros, pero quizá en la parte más técnica, en la parte más de desarrollo de videojuegos se echa en falta que profesionales como los que usted representa se acerquen por aquí y puedan hacer jornadas en los centros tecnológicos, en las universidades, en auditorios... donde realmente toda la gente que está pensando en crear una empresa o empezar a poner en marcha alguna iniciativa pueda ver, se le pueda mostrar, cómo se realiza.

Nada más. Muchísimas gracias.

SR. PEDREÑO CÁNOVAS (PRESIDENTE):

Tiene la palabra para la contestación de las preguntas el señor Moreno Peña.

SR. MORENO PEÑA (DIRECTOR GENERAL DE LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS):

Muchas gracias a todos por tan interesantes preguntas. Y como algunas están relacionadas desde los distintos partidos y demás, voy a ir respondiendo no sé si por orden pero como pueda. Si me queda algo a lo mejor lo podemos retomar luego.

Bueno, en primer lugar agradecer una cosa, y es el interés que todos los partidos de forma transversal han mostrado en nuestro sector, no solamente en Murcia, en todas las regiones de España y a nivel nacional. Creo que tenemos mucha suerte de que todos los distintos partidos vean el gran potencial que nuestro sector tiene y que todos juntos podemos trabajar para desarrollarlo.

Había una pregunta sobre los centros y estudios en Murcia. Es verdad que no hemos hecho un análisis demasiado concreto, como decía, sobre el estado de la industria en la Región de Murcia, pero sí nos consta que hay tres centros en Murcia que trabajan en el área de formación sobre videojuegos: uno es Cesur, que tiene un grado de técnico superior en Animación, es Formación Profesional (antes alguien me preguntaba); otro es la antigua Escuela de Artes Aplicadas, actualmente es la Escuela de Arte, que tiene un grado superior en Ilustración, en el cual también hay un componente importante de videojuegos; y el otro es la ESI, la Escuela Superior Internacional, que tiene un máster en animación, es un centro privado de Formación Profesional y Superior en Diseño. Son las tres escuelas que están ofreciendo una formación no reglada, una formación suya, pero que tienen relación con el entorno del videojuego.

Decir también, la UCAM, por ejemplo, es pionera, tiene una cátedra en *e-sports*, cosa que no tiene ninguna otra universidad en España. Es decir, que para algunas cosas aquí en Murcia sí se es pionero y se está avanzado en *e-sports*.

Bueno, estos son los tres centros de los que tenemos constancia que están ofreciendo formación vinculada con el entorno del videojuego en la Región de Murcia. En relación con esto, decir que hay dos tipos de formación: formación reglada, formación no reglada.

Se me preguntaba también por la formación en materia de videojuegos, si tiene más presencia en universidades privadas o en universidades públicas. Quiero decir que tiene más presencia en universidades privadas a día de hoy pero que hay universidades públicas que están ofreciendo también formación en el área de videojuegos, por ejemplo, la Universidad Complutense en Madrid, también en Cataluña, es decir, hay universidades públicas que han mostrado interés en este sector.

Estamos en conversaciones con algunas de estas universidades y en particular también con la CRUE, tratando de gestionar o de darles a conocer cuáles creemos que son los contenidos que deben estar incluidos en los programas que están ofreciendo las universidades actualmente, porque las empresas siguen pensando que los profesionales que salen de las universidades tienen una buena formación pero todavía tienen carencias en algunas áreas, por ejemplo, antes mencionaba *marketing*. Pero las universidades están reaccionando rápido y ya están incluyendo en sus programas materias relacionadas con esas áreas en las cuales antes no se incluía contenido suficiente.

Hablábamos de rotación en empresas. Sí, este es un sector en el cual hay un gran índice de empresas que tienen una vida corta, son empresas que muchas veces trabajan por proyecto y que luego o se transforman en otras empresas o los profesionales trabajan con otras empresas o lo que sea. Esta es precisamente una de las áreas en las que nos gustaría poder evolucionar y hacer que las empresas más pequeñas puedan subsistir en el tiempo, puedan consolidarse y transformarse en empresas medianas.

De todas formas, este es un sector bastante nuevo. Decir que el 63% de las empresas tienen menos de cinco años y que casi el 80% tienen menos de diez años. Por tanto, efectivamente, son empresas muy nuevas, algunas están desapareciendo, otras se están transformando, pero que también es una industria bastante nueva en España.

Sobre el tipo de empleo. Cuando hablamos de que es un empleo de calidad hablamos de que es capaz de emplear a profesionales de muy distintos ámbitos, con salarios que para lo que hoy se considera son bastante aceptables, digamos que el término “mileurista” está superado dentro de nuestra industria y que sobre todo tiene un gran potencial de empleabilidad entre los jóvenes. Es un sector que en estos momentos el índice de paro entre jóvenes es alto, pero es un sector que tiene gran capacidad de asumir a jóvenes. Según el Libro Blanco, del que luego hablaremos, el 57% de los empleados del sector trabajan con contrato indefinido y el 43% con otro tipo de contratos. Cerca del 60% son contratos indefinidos de profesionales con una formación y con unos salarios que para los estándares que hoy se maneja son bastante altos.

Fiscalidad. Sí, hablamos principalmente del impuesto de sociedades, pero es muy interesante la iniciativa que comentabas, de facilitar el que inversores particulares o privados puedan invertir en el sector. Esto es algo que puede ser una vía muy interesante a estudiar. Una de las cuestiones que nos encontramos es que los estudios van a ver a un banco a conseguir financiación, a conseguir dinero para un proyecto, y la respuesta del banco es “bueno, déjame ver tu balance, tus cuentas de los últimos años, a ver qué tal te ha ido”. Entonces estos chicos lo que dicen es “oye, no, si es que yo no ten-

go ni constituida la empresa todavía”. Y dicen: “¡ah!, no, entonces no te presto el dinero”. Y, claro, aquí a lo mejor estamos perdiendo grandes oportunidades, porque si ese banco o esa entidad hubiese visto el potencial que tiene esta persona, que lo que realmente le está vendiendo es una idea, es una propiedad intelectual, si esta persona fuese capaz probablemente invertiría en ese proyecto y vería que a medio plazo acaba recuperando su inversión. Pero los bancos, las entidades tienen una manera de trabajar equis. Esto es algo que en otros países está superado, por eso, como decía, en la actividad de inversión que hicimos en Barcelona hace un año, o hace unos meses, prácticamente todos los inversores eran canadienses, norteamericanos, británicos..., porque sí son capaces de valorar el que detrás de una idea, detrás de una propiedad intelectual, hay un valor y una posibilidad de generar riqueza. Bueno, pues si aquí somos capaces de incentivar, de motivar a esos posibles inversores para que abran su mente y vean ese potencial que hay en las ideas, en la propiedad intelectual, creo que es algo que realmente puede interesar.

Los perfiles del inversor. Pues un poco lo que digo, gente que ha probado, que ha estado vinculada en el pasado al mundo del videojuego y sabe de su potencial, gente más abierta de mente, que es capaz de abrir su porfolio a otro tipo de productos.

El modelo canadiense. El modelo canadiense está basado un poco en la idea que nosotros antes trasladábamos, que es la de, por un lado, tratar de potenciar la industria local y de intentar que vaya creciendo, y, por otro lado, de atraer inversión internacional ofreciéndole unas condiciones atractivas a cualquier empresa internacional que pueda estar interesada en invertir allí. Han conseguido atraer a dos grandes estudios, uno norteamericano y otro francés, que son Electronic Arts y Ubisoft, y que estos estudios se establezcan en Canadá y generen miles de puestos de trabajo. En cuanto han conseguido esto han duplicado, digamos, su tamaño, porque estos dos estudios solamente ya tienen la capacidad de emplear a miles de personas. Es por eso que decimos que es importante tratar de atraer también a empresas internacionales.

Se preguntaba por el interés que puede tener una empresa internacional en invertir en Murcia. Bueno, en realidad el interés que puede tener una empresa internacional en invertir en España, porque, como decíamos, hay peores condiciones que en otros países, pero aun así están invirtiendo aquí y vemos cómo Electronic Arts tiene en Madrid un centro con casi setecientos profesionales, un centro de profesionales internacionales; Gameloft ha montado estudio en Barcelona, también en Madrid o en Valencia; King tiene su estudio en Barcelona, Ubisoft tiene su estudio en Barcelona, y todo ello a pesar de que tenemos peores condiciones. ¿Y por qué se van a Barcelona? Entiendo que por factores distintos que, digamos, las facilidades fiscales y demás, por el clima, por la buena comunicación que tenga la ciudad, por la calidad de los profesionales que hay en el entorno y demás... Y yo no digo que Murcia pueda atraer este tipo de empresas, o sí, no lo sé, lo que veo es que estas empresas sí que están dispuestas a instalarse en otros lugares; Gameloft está en la Comunidad Valenciana, la Comunidad Valenciana y Murcia están muy cerca.

Lo que sí que creo es que, bueno, primero hay que proponérselo y hay que hacerles ver las ventajas y las virtudes que podría tener Murcia y las ventajas de instalarse en Murcia. ¿Y por qué no? Como decíamos, sí que es verdad que esta es una industria deslocalizada, es decir, que los profesionales no hace falta que estén todos juntos sentados trabajando desde un mismo centro de trabajo, y de hecho ni siquiera que estén en un mismo país. Mucha parte del trabajo se realiza con expertos de otros lugares, es decir, en India, por ejemplo, o en los países nórdicos, o, entre regiones, en distintas regiones de España. El otro día veía, por ejemplo, en uno de los estudios que hay aquí, en Murcia, veía dónde estaban los profesionales del estudio, y había algunos en Murcia, tenían otros en la Comunidad Valenciana e incluso tenían algunos en Estados Unidos, efectivamente. Bueno, esta es la manera de trabajar y seguirá siendo así. Por tanto, ¿por qué no emplear a más gente que esté establecida en Murcia? Pues sí, lo veo factible.

¿Desde Murcia qué se puede hacer? Bueno, intentaba resumir antes, creo que, por un lado, sería bueno hacer un análisis de la situación de Murcia, creo que sería bueno trabajar en un plan de desarrollo de la industria del videojuego a nivel local, en el cual pudiesen crearse o por lo menos pudiese haber una claridad sobre las ayudas que pueden llegar al sector, sobre los espacios que están a disposición de los profesionales del sector, sobre la formación que se puede ofrecer a los profesionales del

sector... y un poco en esta línea. Y luego, quizá, la creación de una oficina de asesoramiento en distintas áreas, en el área legal, fiscal y demás, para estos jóvenes que quieran emprender en este mundo. Y, por supuesto, tratar de influir en la Administración central también para que dé pasos adelante a las iniciativas que se tienen que tomar a nivel nacional.

Es muy importante, decíamos antes, el trabajo en red. Es una industria que está deslocalizada, decía EA, Electronic Arts, desarrolla juegos tan potentes como Fifa, que es el juego más vendido en España y en todo el mundo, y tiene parte de su equipo en Estados Unidos, parte de su equipo en Canadá, en España... Bueno, es importante, y es importante también la especialización. Es decir, dentro del videojuego hay distintas funcionalidades que se pueden desarrollar con gran capacidad en un lugar o en otro. Quizá también sería bueno especializarnos en alguna de esas áreas para poder atraer dentro de esos proyectos “triple A” que yo mencionaba antes, si no es un proyecto en su totalidad, al menos que se nos haga el encargo de una parte de él, pero creo que sí que hay oportunidades y de hecho yo creo que este es un momento de oportunidades. Por un lado, los fabricantes de consolas lanzan en los próximos meses sus nuevas consolas, por tanto se abren oportunidades para desarrolladores que a lo mejor no estaban trabajando en las anteriores consolas pero que tengan la capacidad de hacerlo en las futuras; hace falta producto para esas nuevas consolas.

Creo que es un momento también de oportunidades en el mundo del móvil y de las tabletas. La producción de un juego en este entorno es más barata, hacen falta menos profesionales en cada equipo y, en caso de tener éxito, el margen puede ser muy bueno y se puede tener una relevancia y un éxito a nivel global. O sea, que en el mundo del móvil creo que se abren muchas oportunidades.

También en otros mundos. Se preguntaba antes por la realidad virtual y por la realidad aumentada. Sí, la realidad virtual y la realidad aumentada, su origen está en el mundo del videojuego. De hecho, si vemos todos los proyectos, por ejemplo, de realidad virtual, todo el comienzo de los proyectos procede o bien de empresas del mundo del videojuego o bien de profesionales del mundo del videojuego que han sido contratados por empresas terceras. El caso de Microsoft, por ejemplo, que sí que tiene una pata de videojuegos, pero que está contratando expertos del sector del videojuego para desarrollar la realidad virtual, no solo en nuestro entorno. Por tanto, sí.

El mundo de la gamificación también tiene un vínculo importante con el mundo del videojuego. Se están utilizando por las empresas las técnicas que se utilizan en el videojuego para motivar a sus profesionales, para hacer que se sientan más vinculados a su empresa, para conseguir, bueno, pues un mayor esfuerzo. Sí, también el mundo de la gamificación está muy vinculado con el mundo del videojuego.

Pero se abren oportunidades también, como decía, no solamente en el mundo del entretenimiento, se abren muchas oportunidades en el mundo, por ejemplo, de la sanidad o de la educación. El otro día yo tenía una reunión con la vicepresidenta de la asociación canadiense, y me decía: ¡jo, es que...! Por ejemplo, en el mundo de la sanidad España es un referente a nivel mundial, a nivel global. Es decir, en cualquier país nos hablan de sanidad española y abres los oídos, porque tiene fama de ser una sanidad muy buena, accesible para todo el mundo, con los mejores profesionales y exportadora de médicos y de enfermeras maravillosos, pionera en la utilización de muchas técnicas, país líder en trasplantes. Y entonces dices: cualquier videojuego, por ejemplo, que estuviese vinculado o tuviese una utilidad en el mundo de la sanidad y que procediese de España, estoy convencido de que tendría una acogida muy buena en el resto de países. Pues, efectivamente, el mundo de los *serious games*, que es como les llamamos, parece que nos abre un montón de vías, porque se está bastante verde a nivel mundial en las posibilidades que ofrece nuestro sector en estas áreas, en educación, por ejemplo, o en el mundo de la salud.

Y luego las grandes oportunidades que nos abre el mundo, por ejemplo, de la realidad virtual y de la realidad aumentada. Si bien todos los proyectos que están ahora en ciernes o que están ya funcionando... bueno, parece que ha habido algunos avances importantes en los últimos años, pero es verdad que todavía falta mucho, falta contenido y no somos conscientes todavía del gran potencial que tiene en este entorno de la realidad virtual nuestro sector. Entonces, ahí se nos abre una gran oportunidad. Hay pocos desarrolladores que estén trabajando todavía en productos para realidad virtual y las compañías que han desarrollado estos proyectos están demandando contenido. Por tanto, para los estudios españoles también se abre una oportunidad en esta área. Ya tenemos realidad virtual

y aumentada, que no es solamente en el sector del videojuego, quiero decir, del entretenimiento. Muchas empresas están demandando ya también desarrollos pues para dar a conocer sus productos en temas de *marketing*, de publicidad y demás.

Por tanto, realidad virtual y aumentada, móviles, nuevas consolas y el mundo de los *serious games* creo que es un muy buen momento para que tratemos de impulsar a nuestra industria y que pueda trabajar en estas líneas.

El libro blanco. Me preguntabais por el libro blanco. Hay dos asociaciones, AEVI aglutina el 90% del sector, hay una asociación más pequeña, que es la Asociación de Desarrolladores. Desde hace años esta asociación elabora el Libro Blanco de la Industria del Videojuego, la asociación se llama DEV. AEVI elabora el Anuario del Sector del Videojuego. Entre estas dos publicaciones uno se hace una idea muy clara del estado del sector a nivel mundial y a nivel local.

Nosotros estamos trabajando en una tercera publicación, que sería un híbrido de ambas y que servirá para tener una visión clara, por ejemplo, de cuántos estudios realmente están siendo activos en la elaboración de videojuegos, cuántos profesionales realmente está empleando cada uno, realmente la facturación de los estudios locales... Porque hasta ahora se ha estado trabajando con estimaciones y creemos que hay que ser mucho más exhaustivos con la información.

El Libro Blanco está elaborado por DEV y creo que es una fuente interesante de información que complementa la que se provee desde nuestro anuario.

En cualquier caso, las sugerencias que hacemos desde las distintas asociaciones del sector vienen a ser las mismas, que es tratar de impulsar la industria no centrándonos en las subvenciones, nos parece que debemos de ser un sector en el cual las empresas sean sostenibles y autosuficientes. Pero es verdad que es necesario impulsar algunos proyectos desde el principio. Entonces, bueno, pues tener claro cuáles son las subvenciones que hay, hacerlas llegar al sector cuando sea posible. Actualmente los pliegos que nos hemos ido encontrando, tanto en la Administración central como en algunas comunidades autónomas, pues para acercar esas subvenciones a nuestro sector al final lo que conseguían era poner trabas suficientes como para que algunos estudios no pudiesen acceder a esas ayudas. Entonces, lo que queremos es encontrar una fórmula más eficiente de que los estudios puedan acceder a esas ayudas, darles a conocer temas de financiación que puedan estar a su disposición, y en esa línea trabajamos ambas asociaciones. Es decir, mejor gestión de las subvenciones, impulso de la industria local para conseguir que los estudios puedan crecer y atracción de inversión internacional. Es un poco lo que se está pidiendo desde los distintos focos del sector del videojuego. Hablamos de formación, de la necesidad, de verdad, de hacer un diagnóstico a nivel local del momento de oportunidades.

¿Qué se está haciendo en otras comunidades autónomas?. Bueno, en Madrid y en Cataluña es verdad que se están tomando algunas medidas. Vamos a ver, no existe un plan de desarrollo de la industria del videojuego que integre todas esas ideas que hemos ido comentando. Es verdad que hay algunas iniciativas que afectan al sector, que hay ayudas que pueden llegar al sector del videojuego, pero no hay un plan concreto de desarrollo.

¿Por qué está centralizada la industria del videojuego en estas regiones? Pues yo creo que de una manera natural, porque son los dos polos donde hay más, digamos, por un lado, profesionales, porque es verdad que las universidades madrileñas y catalanas son las que han tomado la delantera en tema de formación en materia de videojuegos, y, por otro lado, porque son los dos polos desde un punto de vista económico. Yo creo que la gente se ha ido desplazando allí tratando de acceder pues a inversores, tratando de acceder a otros profesionales que les puedan ayudar y demás, pero ha sido de una manera natural, no porque hayan creado unos planes específicos para el sector que hayan hecho atraer hacia esas regiones a los desarrolladores.

Es verdad que hay algunas regiones que han mostrado interés en nuestro sector, que sí que están desarrollando planes e iniciativas específicas y concretas para nuestro sector y que les están sirviendo, por un lado, para que se creen nuevos estudios en esas regiones, y, por otro lado, para traer estudios de otras regiones de España hacia allá; el caso de Canarias, por ejemplo, de Navarra o de La Rioja. El caso canario es especial, porque, claro, en Canarias sí que pueden intervenir en temas de fiscalidad, entonces, bueno, pues está resultando atractivo para algunos estudios. Pero son tres de las

regiones que, por ejemplo, sí han visto el potencial de esta industria.

El caso de Murcia, porque antes no lo señalaba, pero decíamos que había unos ocho estudios, que es más o menos el mismo número de estudios que hay en Castilla-La Mancha, en Castilla y León, en Baleares o en Aragón. Quiero decir que, bueno, que es seguramente mejorable pero que tampoco..., que está un poco en la media de otras regiones españolas, ¡eh!, tampoco estamos tan mal.

Hablábamos de modelos. ¿Por qué nos fijamos en Canadá? Pues un poco por lo que decía, es un país que tiene más o menos el mismo número de estudios, la misma población y que vemos que ha sido un bum bastante rápido, que en pocos años ha conseguido situarse en una posición envidiable, en convertirse en un referente. Canadá no era un referente en materia de videojuegos, nunca lo ha sido, y en pocos años, en seis-ocho años, de repente lo es. Es una de las dos-tres grandes potencias, junto con Japón y Estados Unidos.

¿Por qué no nos fijamos en Japón? ¡Hombre, el patrón del consumidor japonés es diferente al español, al europeo. Eso por un lado. Por ejemplo, son grandes consumidores en teléfonos móviles. En ese sentido, creo que llegaremos también nosotros a esos niveles pero todavía nos falta un poco. Y luego que Japón tiene una larga tradición, no solamente en el desarrollo de videojuegos sino industrial, allí están los grandes fabricantes, por ejemplo, de consolas y ordenadores, llevan muchos años en Japón, está Sony, está Nintendo... Es decir, quizá no es un país tan comparable como España, ni por la presencia de la industria, ni por la tradición, ni por el tipo de contenidos, ni por el tipo de consumidores.

Decir, por ejemplo, que las propias empresas japonesas muchas veces solicitan o encargan el desarrollo de productos en otras regiones, porque son conscientes de que algunos de los productos japoneses que se están elaborando a nivel local no tienen mucha salida en otros países, por los gustos de los consumidores. Pero sí es un modelo interesante como tendencia, ver ese tema de la movilidad, el grado de penetración que tiene y hacia donde vamos.

Sobre los modelos formativos. Ya he mencionado, estamos trabajando, tenemos reuniones con la CRUE y con algunas universidades. Hay un problema con las universidades, y es que parece ser que los distintos grados deben asociarse a alguna facultad, por decirlo de alguna manera. Entonces, algunas universidades lo están asociando todo lo que tenga que ver con videojuegos a su facultad de comunicación, otras a las de ingeniería informática, y, entonces, algunos están encontrando problemas en el desarrollo de esos grados. Porque al final lo que tenga que ver con videojuegos es bastante transversal, el conocimiento que tienes que tener va desde materia de desarrollo pero también temas de *marketing*, temas de diseño, temas de arte...

A veces es difícil ubicar los grados de videojuegos en algunas universidades. Esa es una de las pegas que nos dicen que hay, que son bastante cerrados a la hora de emitir estos grados. Pero es por eso también por lo que está teniendo un desarrollo mayor el mundo del videojuego en las universidades privadas, que a veces no tienen que someterse a algunos corsés, a los que sí tienen que someterse las públicas. En cualquier caso, si estamos tratando de tutelarlos desde AEVI, mantener reuniones con esas universidades. Primero, hacer un listado de todos los centros formativos que imparten formación en materia de videojuegos, y, por otro lado, tratarles de asesorar sobre qué materias creemos que deben estar incluidas en los programas.

Sobre la normativa estatal. El sector del videojuego es un sector como cualquier otro, sometido a la misma legislación que cualquier otro en materias laborales, en el Código Civil, los códigos de comercio y demás. Por lo tanto, no hay una legislación específica. Sí es verdad que hay un hecho que le diferencia con respecto a otras industrias culturales, y es que el hecho de que se considere que el *software* es una parte esencial dentro del producto, que es el videojuego, le diferencia un poco de lo que son las otras industrias culturales (de la música o el cine, por ejemplo). Entonces, en materia de propiedad intelectual pues tiene algunas diferenciaciones con respecto al resto de industrias culturales, pero por lo demás es un sector como cualquier otro, sometido a las mismas normativas.

El Plan 2020 que presentó el Gobierno no es demasiado concreto, lo que viene a decir es que hay interés en potenciar el sector, en crear un grupo de trabajo entre los distintos ministerios que se ven afectados, o que deben intervenir en el mundo de los videojuegos y la industria del videojuego. Por tanto, se quiere crear un grupo de trabajo vía agenda digital entre Cultura, Industria y entiendo que

también Hacienda y la propia industria del videojuego pues para ver qué medidas se pueden adoptar para que el sector crezca y se desarrolle.

Esto ya es muy prometedor, porque es algo que hasta ahora no se había conseguido, crear esa mesa de trabajo conjunta ya es algo relevante, y trabajar en un plan de desarrollo de la industria del videojuego. Esto es por ahora lo que se ha anunciado y a nosotros nos parece muy interesante y prometedor. Creemos que hay unos años por delante, esto no es cuestión de que de un día para otro este plan esté desarrollado, pero ya se nos ha convocado para que nos veamos en las próximas semanas y empecemos a trabajar juntos para que este plan de desarrollo de la industria pues pueda avanzar.

Si hay ayudas de la Unión Europea al sector del videojuego. Como decía, y aquí tengo que lanzar también una piedra contra mi propio tejado, tengo que asumir parte de la culpa, estas ayudas muchas veces son desconocidas, no solamente por los estudios, por los profesionales españoles, sino también por nosotros, por las propias asociaciones. Por lo tanto, estamos trabajando para recopilar información sobre cuáles son estas ayudas que están a nuestra disposición y cómo acceder a ellas. Si bien es cierto que algunas de ellas han estado gestionadas por el Gobierno español en el pasado y entendemos que podían haber sido gestionadas con una mejor eficiencia, que es por lo que estábamos hablando antes de la necesidad de trabajar en cómo se hacen llegar esas ayudas a los estudios españoles. En ocasiones se han llegado a devolver, parece ser, parte de las ayudas, incluso a la Unión Europea, y creemos que hemos podido perder la oportunidad de que algunos estudios pudiesen haberse visto reforzados y a lo mejor hubiesen podido lanzar un producto pues que hubiese tenido éxito a nivel internacional. Pero, bueno, estamos trabajando en ello también para que se mejore la información sobre las ayudas disponibles y la manera en que esas ayudas se hagan llegar a las empresas del sector.

La red de comunicaciones es muy importante, el desarrollo de la red de comunicaciones. Es verdad, yo creo que no es mala la red de comunicaciones que hay, pero creo que es muy importante mejorarla de cara al futuro. Cada vez más los juegos son más complejos, pesan más, en lo que a datos se refiere, y los jugadores pues necesitan que esas redes sean mejores. Por dos motivos: uno, porque cada vez los juegos se descargan más de internet, cada vez el soporte físico, si bien sigue siendo relevante, y España es un país paradigmático para el soporte físico, la gente sigue queriendo comprar su juego y tenerlo en su casa, pero cada vez tiene más presencia también los juegos que se descargan de la red, por tanto, al pesar más es importante que el rendimiento de las redes de comunicaciones sea cada vez mejor, para tener contento al público. Y, por otro lado, por el juego *online*, cada vez más los chavales juegan unos con otros en un juego *online* que no está descargado en su ordenador o en su consola, y para que esa descarga sea eficiente, para poder jugar de una manera eficiente es necesario que las redes sean lo mejor posible. Y así va a ser cada vez más. Por lo tanto, es importante que las redes, si bien ahora son buenas, creemos que es importante que se vayan mejorando para poder soportar en el futuro los juegos que irán viniendo.

Y, por último, sobre la jornada de desarrollo. Yo estoy encantado de colaborar o de organizar jornadas, también en Murcia, que puedan servir para ilustrar a la gente interesada en el sector del videojuego sobre las oportunidades que este tiene y sobre cómo desarrollar sus empresas y cómo mejorar sus posibilidades de éxito en el futuro. O sea, yo me ofrezco a hacer lo que esté en nuestra mano por tratar de que esas jornadas formativas en materia de videojuego se puedan celebrar aquí y que sea con el mejor éxito posible. O sea, encantado, gracias por la invitación y por supuesto contad con nosotros.

Y no sé si me dejo algo más, si me dejo algo más pues...

SR. PEDREÑO CÁNOVAS (PRESIDENTE):

Pues vamos a ir terminando la sesión.

Volver a reiterar el agradecimiento de esta Comisión al señor Moreno Peña por su interesantísima aportación. Creo que abre muchas posibilidades de intervenir desde esta Asamblea Regional en el deseable desarrollo de este tipo de industria en la Región de Murcia.

Y nada más, damos por terminada la comisión de esta mañana.